



## Transformasi Keterampilan Desain Digital Berbasis UI/UX: Pelatihan dan Pendampingan untuk Siswa SMK dalam Meningkatkan Daya Saing Industri

T.D. Wismarini<sup>1\*</sup>, Aji Supriyanto<sup>2</sup>, Eri Zuliarso<sup>3</sup>, Budi Hartono<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Teknik Informatika, UNISBANK Semarang, Indonesia, 50241

E-mail:\* [thwismarini@edu.unisbank.ac.id](mailto:thwismarini@edu.unisbank.ac.id)

Doi : <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v6i4.2094>

### Info Artikel:

Diterima :  
2024-10-10

Diperbaiki :  
2025-09-14

Disetujui :  
2025-09-19

**Kata Kunci:** Keterampilan Desain Digital, UI/UX, Siswa SMK, Pelatihan Intensif, Portofolio Digital

**Abstrak:** Program pengabdian ini berfokus pada peningkatan keterampilan desain digital berbasis UI/UX bagi siswa SMK Negeri 4 Semarang sebagai respons terhadap terbatasnya pemahaman dan kemampuan siswa dalam bidang ini, yang menjadi hambatan utama dalam persaingan kerja di era digital. Tujuan utama kegiatan ini adalah membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan praktis UI/UX melalui pelatihan intensif dan pendampingan proyek berbasis tim. Metode yang digunakan meliputi pelatihan terstruktur, bimbingan praktis dalam pembuatan prototipe interaktif, serta evaluasi berkelanjutan untuk mengukur pemahaman siswa. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan siswa dalam menerapkan prinsip UI/UX, baik dalam proyek individu maupun kolaboratif. Dampaknya, siswa kini memiliki portofolio digital yang memperkuat daya saing mereka di industri kreatif dan teknologi, serta membuka peluang magang dan pekerjaan di sektor terkait.

*Abstract:* This community service program focuses on enhancing digital design skills based on UI/UX for students at SMK Negeri 4 Semarang in response to the limited understanding and capabilities in this field, which is a major barrier in the competitive digital workforce. The main objective of this activity is to equip students with practical UI/UX knowledge and skills through intensive training and team-based project mentoring. The method includes structured training, hands-on guidance in creating interactive prototypes, and ongoing evaluation to measure students' comprehension. The

**Keywords:** *Digital Design Skills, UI/UX, Vocational High School Students, Intensive Training, Digital Portfolio*

*results show a significant improvement in students' abilities to apply UI/UX principles in both individual and collaborative projects. As an impact, students now possess digital portfolios that strengthen their competitiveness in the creative and technology industries, providing new opportunities for internships and employment in related sectors.*

---

## **Pendahuluan**

Di era digital yang semakin berkembang pesat, keterampilan dalam desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) menjadi kompetensi yang sangat dicari di industri kreatif dan teknologi. Keterampilan ini penting tidak hanya dalam mengembangkan aplikasi dan situs web yang ramah pengguna tetapi juga dalam mendukung pengalaman pengguna yang optimal di berbagai platform digital. Sebagai kota besar dengan potensi pariwisata yang signifikan, Semarang memerlukan inovasi dalam bentuk aplikasi digital untuk mendukung promosi wisata dan memudahkan akses informasi bagi wisatawan. Dalam konteks ini, desain UI/UX berbasis Figma dapat memberikan solusi yang praktis dan efektif. Menurut penelitian oleh (Al-Faruq et al., 2022), aplikasi tur virtual yang dirancang dengan Figma mampu meningkatkan keterlibatan pengguna dan memberikan pengalaman interaktif yang lebih baik dalam promosi pariwisata.

Namun, di Indonesia, khususnya di kalangan pelajar Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), pemahaman dan keterampilan mengenai desain UI/UX masih sangat terbatas. Hal ini berdampak pada daya saing mereka di pasar kerja yang semakin berfokus pada keterampilan digital. Sebagai contoh, penelitian oleh (Riska & Usman, n.d.) menunjukkan bahwa keterampilan kerja siswa SMK dapat ditingkatkan melalui pelatihan intensif berbasis teknologi, yang membekali mereka dengan kompetensi yang relevan untuk dunia kerja modern. Pentingnya literasi digital dalam pendidikan vokasi juga ditegaskan oleh (Bilousova et al., 2021), yang menunjukkan bahwa keterampilan desain UI/UX adalah komponen krusial dalam kurikulum pendidikan vokasi untuk mempersiapkan lulusan menghadapi transformasi digital di sektor industri dan jasa. Oleh karena itu, program pengabdian yang berfokus pada pelatihan desain UI/UX di SMK sangat relevan untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan mereka, sekaligus mendukung kebutuhan industri dan ekonomi digital.

Program pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan intensif dalam desain UI/UX menggunakan Figma kepada siswa SMK Negeri 4 Semarang. Pemilihan

aplikasi Figma didasarkan pada kemudahan penggunaannya, serta kemampuan kolaboratifnya yang memudahkan siswa untuk bekerja sama dalam proyek desain. (Ferdinand et al., 2021) mengungkapkan bahwa Figma adalah alat yang ramah pengguna dan sangat cocok untuk pelatihan desain UI/UX bagi pemula, terutama bagi siswa yang belum familiar dengan perangkat lunak desain yang lebih kompleks. Melalui pelatihan ini, siswa diharapkan mampu menghasilkan portofolio digital yang dapat meningkatkan daya saing mereka di pasar kerja digital yang semakin kompetitif. Selain itu, pentingnya pengembangan keterampilan berbasis proyek dalam pendidikan vokasi ditegaskan oleh (Supriyadi et al., n.d.), yang menyatakan bahwa pelatihan desain UI/UX mampu menumbuhkan minat siswa untuk mengeksplorasi karier di bidang teknologi digital.

Pelatihan desain UI/UX ini menggunakan metode user-centered design (UCD), yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pengembangan. Menurut (Chatterjee et al., 2022), pendekatan UCD memastikan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna akhir, sehingga dapat meningkatkan efektivitas aplikasi yang dihasilkan. Selain itu, penelitian oleh (Harst et al., 2021) juga menunjukkan bahwa pendekatan desain yang melibatkan partisipasi aktif pengguna dari tahap awal dapat menghasilkan aplikasi yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna, khususnya di sektor teknologi kesehatan. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pelatihan ini, diharapkan mereka tidak hanya memahami konsep dasar UI/UX tetapi juga memahami pentingnya perspektif pengguna dalam proses desain.

Salah satu komponen penting dalam pelatihan ini adalah estetika visual dalam desain UI/UX. Penelitian oleh (Odushegun, 2023) menunjukkan bahwa estetika visual yang tepat dapat memengaruhi emosi dan persepsi pengguna terhadap suatu aplikasi, yang pada akhirnya berdampak pada tingkat keterlibatan mereka. Dalam pelatihan ini, siswa diajarkan untuk merancang antarmuka yang tidak hanya fungsional tetapi juga menarik secara visual, dengan memanfaatkan warna, tipografi, dan layout yang sesuai dengan prinsip estetika. Hal ini relevan dengan temuan (Liu & Wang, 2023), yang menyatakan bahwa pengalaman visual yang positif dapat meningkatkan loyalitas pengguna dan "user stickiness" pada aplikasi digital.

Di sisi lain, pelatihan ini juga dirancang untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam bekerja sama secara kolaboratif, yang merupakan keterampilan penting di dunia kerja modern. Melalui proyek kelompok, siswa diajak untuk berdiskusi dan saling memberikan umpan balik atas hasil desain mereka. Menurut (Matondang et al.,

2023), kolaborasi dalam pelatihan berbasis teknologi dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja tim peserta, yang sangat dibutuhkan dalam lingkungan kerja profesional. Keterlibatan siswa dalam proyek desain tim juga memungkinkan mereka untuk belajar bagaimana menerima dan mengintegrasikan masukan dari berbagai perspektif, yang merupakan salah satu aspek penting dalam desain yang berpusat pada pengguna. Lebih lanjut, penelitian oleh (Gapsalamov et al., 2020) menekankan bahwa pelatihan vokasi berbasis mentor yang efektif dapat membantu siswa mengatasi tantangan dalam menguasai keterampilan digital yang relevan.

Dalam program pengabdian ini, siswa SMK tidak hanya diberikan pelatihan teknis, tetapi juga didorong untuk memahami aspek strategis dalam desain UI/UX. Penggunaan simbol dalam desain, misalnya, dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan melalui antarmuka digital. Penelitian oleh (Hegy, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan simbol dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas pesan dalam konteks pemasaran digital, karena mampu menyampaikan makna yang lebih dalam dan relevan bagi pengguna. Dengan demikian, siswa diajarkan untuk tidak hanya fokus pada aspek teknis, tetapi juga mempertimbangkan elemen-elemen simbolik dan estetika yang dapat memperkaya pengalaman pengguna. Studi lainnya oleh (Homepage et al., n.d.-a) menyoroti efektivitas workshop dalam memperkenalkan UI/UX kepada siswa SMK sebagai keterampilan yang dapat diterapkan dalam proyek digital mereka sendiri, memotivasi mereka untuk bereksplorasi.

Selain pelatihan teknis dan keterampilan kolaboratif, program ini juga memberikan evaluasi berkelanjutan untuk mengukur perkembangan siswa. Evaluasi ini penting untuk memastikan bahwa siswa benar-benar memahami dan mampu menerapkan keterampilan yang telah diajarkan. Menurut (4\_Ina109-File Utama Naskah-482-2-10-20220802, n.d.), evaluasi yang berkelanjutan dalam program pelatihan memungkinkan mentor untuk memberikan umpan balik yang konstruktif dan membantu peserta dalam mengatasi kesulitan yang mereka hadapi selama proses belajar. Dengan adanya evaluasi ini, siswa mendapatkan kesempatan untuk memperbaiki hasil kerja mereka dan meningkatkan kualitas desain yang mereka hasilkan.

Program pengabdian ini tidak hanya diharapkan dapat memberikan keterampilan desain UI/UX yang bermanfaat bagi siswa SMK Negeri 4 Semarang tetapi juga memberikan dampak positif dalam membekali mereka dengan

keterampilan siap kerja di era digital. Penelitian oleh (9\_inaK.A.+Rahman\_Universitas+Jambi\_artikel+pada+Cakrawala+Jurnal+Pengabdian+Masyarakat+Global, n.d.) menunjukkan bahwa pelatihan berbasis UI/UX di tingkat SMA/SMK mampu meningkatkan motivasi siswa untuk mengeksplorasi karier di bidang desain digital, yang memiliki prospek besar di masa depan. Dengan portofolio digital yang mereka hasilkan selama pelatihan, siswa memiliki bukti keterampilan yang dapat mereka tunjukkan saat melamar pekerjaan atau magang di sektor terkait. Di sisi lain, workshop yang diadakan oleh (Homepage et al., n.d.-b) di SMK Taruna Masmur menunjukkan pentingnya pelatihan praktis bagi siswa untuk mendalami prinsip UI/UX dalam persiapan menghadapi tuntutan dunia kerja.

Secara keseluruhan, program pengabdian berbasis pelatihan desain UI/UX ini sejalan dengan kebutuhan industri dan perkembangan teknologi digital saat ini. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses desain dan memberikan evaluasi yang terus menerus, diharapkan mereka mampu menghasilkan produk digital yang relevan dan kompetitif. Melalui kolaborasi antara institusi pendidikan, industri, dan masyarakat, diharapkan program ini dapat menjadi model pengembangan keterampilan digital yang berkelanjutan dan berdampak luas.

## Metode

Dalam program pengabdian ini, subjek utama yang menjadi sasaran kegiatan adalah siswa SMK Negeri 4 Semarang. Lokasi pengabdian dilakukan di lingkungan sekolah tersebut, yang terletak di kota Semarang, dengan dukungan dari pihak sekolah dan komunitas lokal terkait. Pengabdian ini dilakukan melalui pendekatan berbasis komunitas di mana siswa berperan aktif dalam proses perencanaan dan implementasi kegiatan. Melalui sesi awal diskusi dan pertemuan, para siswa diikutsertakan dalam proses identifikasi kebutuhan dan perencanaan program untuk memahami keterampilan desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang ingin dicapai. Keterlibatan langsung siswa bertujuan agar mereka tidak hanya sebagai penerima manfaat, tetapi juga sebagai mitra aktif dalam pengembangan keterampilan yang relevan dengan dunia kerja.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan *user-centered design (UCD)* yang berfokus pada kebutuhan pengguna akhir, dikombinasikan dengan metode partisipatif di mana siswa dilibatkan dalam setiap tahap pengembangan kemampuan. Tahapan-tahapan kegiatan pengabdian dirancang

secara terstruktur dan diperlihatkan dalam Gambar 1. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan dan Observasi Awal: Tim pengabdian melakukan observasi di sekolah untuk memahami kondisi siswa dan sarana teknologi yang tersedia. Observasi ini juga melibatkan pengumpulan data awal melalui survei untuk mengetahui tingkat pengetahuan dasar siswa tentang desain UI/UX.
2. Tahap Diskusi dan Perencanaan: Melalui diskusi kelompok, siswa dan tim pengabdian menyusun rencana pelatihan dan tema yang relevan untuk kegiatan desain UI/UX, dengan menggunakan aplikasi Figma sebagai alat utama. Dalam tahap ini, masukan dari siswa mengenai kebutuhan dan minat mereka menjadi dasar dalam menentukan topik pelatihan yang akan disampaikan.
3. Tahap Pelatihan dan Praktik Langsung: Kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan format interaktif dan praktik langsung menggunakan aplikasi Figma. Pelatihan ini dibagi menjadi beberapa sesi yang mencakup pengenalan dasar UI/UX, pembuatan prototipe, dan praktik desain dengan pedoman estetika dan fungsionalitas. Setiap sesi diakhiri dengan diskusi dan evaluasi agar siswa dapat memahami aplikasi praktis dari materi yang telah dipelajari.
4. Tahap Pengembangan Proyek Akhir: Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengembangkan proyek desain UI/UX sebagai portofolio digital. Pada tahap ini, siswa didorong untuk menerapkan keterampilan yang telah mereka pelajari, mulai dari konsep desain hingga pembuatan prototipe yang dapat diuji.
5. Tahap Evaluasi dan Refleksi: Pada tahap akhir, evaluasi dilakukan untuk mengukur perkembangan keterampilan siswa melalui penilaian terhadap hasil proyek akhir dan melalui feedback dari siswa. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk perbaikan program pengabdian di masa mendatang dan untuk mengidentifikasi dampak langsung dari kegiatan pengabdian terhadap keterampilan siswa.



Gambar 1. Diagram Perencanaan Tahapan Kegiatan Pengabdian

## Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian ini berfokus pada peningkatan keterampilan desain UI/UX menggunakan aplikasi Figma kepada siswa SMK sebagai upaya meningkatkan daya saing dan kesiapan mereka dalam memasuki dunia kerja digital. Beberapa pertanyaan evaluatif diajukan untuk mengukur keberhasilan program ini, yaitu:

1. Apakah pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman dasar siswa tentang desain UI/UX? Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa tentang dasar-dasar desain UI/UX. Sebelum pelatihan, sebagian besar siswa hanya memiliki pengetahuan yang sangat mendasar atau bahkan tidak tahu sama sekali tentang UI/UX. Setelah pelatihan, siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap elemen-elemen penting UI/UX seperti hierarki visual, keterbacaan, dan pengalaman pengguna. Gambar 1. menunjukkan kegiatan siswa saat mempraktikkan pengetahuan yang baru diperoleh.
2. Apakah siswa mampu menghasilkan prototipe sederhana menggunakan Figma? Dalam tugas proyek akhir, siswa diminta membuat prototipe sederhana yang sesuai dengan prinsip UI/UX. Hasilnya menunjukkan bahwa mayoritas siswa berhasil menerapkan konsep-konsep yang dipelajari selama pelatihan dalam proyek mereka. Prototipe yang mereka hasilkan memenuhi standar dasar fungsionalitas dan estetika desain digital, sebagaimana terlihat pada Gambar 2.

Memperlihatkan penguasaan siswa dalam penggunaan Figma membuktikan bahwa metode pembelajaran berbasis praktik efektif dalam membantu mereka memahami aplikasi alat desain ini.

3. Bagaimana pengaruh pendekatan kolaboratif dalam kegiatan praktik terhadap keterlibatan siswa. Siswa terlibat aktif dalam kegiatan praktik dan diskusi kelompok selama pelatihan. Hal ini terlihat dari tingginya antusiasme siswa dalam bekerja sama untuk menyelesaikan tugas proyek. Gambar 3. menunjukkan suasana diskusi aktif antar siswa, yang mengindikasikan bahwa pendekatan kolaboratif berhasil menciptakan lingkungan belajar yang interaktif. Pendekatan ini membantu siswa untuk saling belajar dan memberikan umpan balik yang konstruktif terhadap hasil desain rekan mereka.
4. Apakah pelatihan ini berhasil meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam bidang desain digital? Berdasarkan survei akhir, sekitar 80% siswa merasa lebih percaya diri untuk mengeksplorasi karier di bidang desain digital setelah pelatihan. Dokumentasi dalam Gambar 4. menggambarkan apresiasi atas pencapaian mereka, yang berkontribusi dalam meningkatkan motivasi siswa untuk terus mengembangkan keterampilan mereka.
5. Bagaimana hasil program pengabdian ini dibandingkan dengan program serupa? Untuk mengukur keberhasilan program ini dibandingkan dengan kegiatan serupa, berikut pada tabel 1. diperlihatkan perbandingan yang menjelaskan pencapaian dan relevansi kegiatan pengabdian ini berdasarkan literatur terkait:

*Tabel 1. Perbandingan Kesesuaian Literature dan Hasil Pengabdian*

Penelitian/Program	Temuan Utama	Kesesuaian dengan Hasil Pengabdian Ini
Al-Faruq et al. (2022)	Penggunaan Figma efektif untuk pemula dalam pembelajaran UI/UX.	Siswa SMK menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memahami dasar UI/UX menggunakan Figma, mendukung temuan Al-Faruq et al.
Ferdi et al. (2021)	Figma memiliki antarmuka ramah pengguna yang cocok untuk pengajaran desain digital.	Penggunaan Figma dalam pelatihan ini memudahkan siswa memahami antarmuka dan fungsionalitas alat desain digital.

Chatterjee et al. (2022)	Pendekatan berbasis praktik meningkatkan pemahaman peserta tentang teknologi digital.	Pelatihan berbasis praktik ini menunjukkan hasil serupa, di mana siswa dapat lebih memahami dan menerapkan keterampilan digital.
Liu & Wang (2023)	Pengalaman pengguna yang baik dalam desain digital meningkatkan keterlibatan dan loyalitas pengguna.	Siswa mampu menciptakan desain yang berfokus pada pengalaman pengguna, relevan dengan kebutuhan industri digital.
Harst et al. (2021)	Partisipasi aktif dan evaluasi dalam setiap tahap meningkatkan hasil produk digital.	Siswa yang terlibat dalam evaluasi dan kolaborasi mampu menghasilkan desain yang lebih baik dan relevan bagi pengguna akhir.

Hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan keberhasilan pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan. Peningkatan pemahaman dasar UI/UX pada siswa menunjukkan bahwa pengenalan teori desain digital yang dipadukan dengan praktik langsung merupakan metode yang efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Al-Faruq et al., 2022) yang menemukan bahwa Figma merupakan alat yang efektif untuk pengguna pemula dalam mempelajari desain UI/UX. Selain itu, temuan ini diperkuat oleh studi (Ferdinand et al., 2021) yang menunjukkan antarmuka Figma yang ramah pengguna membantu siswa dalam menguasai dasar-dasar desain.

Pendekatan kolaboratif juga terbukti berhasil dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Siswa yang bekerja dalam kelompok cenderung lebih termotivasi untuk memberikan umpan balik dan menerima masukan dari rekan-rekannya, sebagaimana yang direkomendasikan oleh (Chatterjee et al., 2022) dalam pendekatan berbasis praktik. Kolaborasi ini memperkuat kemampuan siswa dalam melihat desain dari perspektif pengguna, yang sesuai dengan prinsip-prinsip user-centered design (UCD) yang dikembangkan dalam kegiatan ini.

Dari perspektif kepercayaan diri, pelatihan ini juga berhasil membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk mendalami keterampilan desain digital lebih lanjut. Hasil survei yang menunjukkan peningkatan kepercayaan diri siswa sejalan dengan penelitian oleh (Liu & Wang, 2023) yang menyoroti pentingnya pengalaman pengguna yang baik dalam meningkatkan keterlibatan. Selain itu, apresiasi yang diberikan

melalui sertifikat penghargaan, seperti terlihat dalam **Gambar 4**, akan memberikan dorongan positif yang berkontribusi pada kepercayaan diri mereka.

#### Kebutuhan Dokumentasi Visual

Dokumentasi visual memainkan peran penting dalam memberikan bukti keberhasilan program pengabdian ini. Beberapa foto yang diperlukan untuk mendukung laporan ini antara lain:



*Gambar 2.* Sesi Pelatihan di Laboratorium menunjukkan aktivitas siswa saat belajar dan praktik desain UI/UX menggunakan Figma.



*Gambar 3.* Prototipe Hasil Desain Siswa

Dokumentasi karya siswa sebagai hasil pelatihan.



*Gambar 4.* Sesi Diskusi Kelompok menunjukkan interaksi antar siswa selama sesi kerja kelompok.



*Gambar 5.* Pemberian Sertifikat kepada Siswa momen apresiasi atas keberhasilan dan pencapaian siswa.



*Gambar 6.* Foto Bersama di Luar Gedung Sekolah

dokumentasi kebersamaan dan antusiasme siswa yang terlibat dalam kegiatan.

Selain dokumentasi foto, terdapat juga materi tambahan berupa Belajar Figma.html dan Figma.zip yang menyimpan bahan ajar dan materi pendukung yang dapat diakses oleh siswa untuk melanjutkan latihan mereka secara mandiri.

Secara keseluruhan, program pengabdian ini berhasil mencapai tujuan utama untuk meningkatkan keterampilan desain digital siswa melalui pendekatan praktis dan kolaboratif. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa kombinasi metode berbasis proyek dan penggunaan alat desain yang intuitif, seperti Figma, memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan literasi digital di kalangan siswa. Dengan dokumentasi visual dan materi tambahan yang tersedia, keberlanjutan pembelajaran juga diharapkan tetap terjaga setelah program ini selesai.

## **Kesimpulan**

Kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa SMK dalam desain UI/UX menggunakan aplikasi Figma. Temuan menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek yang dipadukan dengan praktik langsung efektif dalam membantu siswa memahami prinsip dasar UI/UX dan menerapkannya dalam bentuk prototipe digital. Keterlibatan aktif siswa dalam diskusi kelompok juga terbukti meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri mereka, yang selaras dengan kebutuhan industri kreatif saat ini. Penggunaan alat desain yang mudah diakses seperti Figma sangat

membantu dalam mempercepat proses pembelajaran, terutama bagi pemula dalam bidang desain digital.

Untuk langkah selanjutnya, direkomendasikan agar program pelatihan ini dikembangkan dengan modul lanjutan yang lebih mendalam, seperti desain responsif dan prinsip interaksi antarmuka yang lebih kompleks. Selain itu, pelatihan serupa dapat melibatkan praktisi industri sebagai mentor tamu untuk memberikan wawasan praktis yang lebih luas kepada siswa. Dari sisi keberlanjutan, pihak sekolah diharapkan dapat menjadikan pelatihan desain digital sebagai program ekstrakurikuler, sehingga siswa yang tertarik dapat terus mengasah keterampilannya.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan kajian mendalam mengenai efektivitas berbagai alat desain UI/UX lainnya, guna mengetahui aplikasi mana yang paling sesuai untuk setiap tingkatan pendidikan. Rekomendasi implikatif dari temuan ini menunjukkan bahwa literasi digital, khususnya dalam desain UI/UX, perlu dijadikan bagian integral dalam kurikulum pendidikan vokasi untuk menjawab tuntutan industri 4.0. Dengan demikian, lulusan SMK akan memiliki keterampilan yang lebih siap guna dan relevan dalam dunia kerja modern.

### **Ucapan Terima Kasih**

Kami menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam mensukseskan program pengabdian masyarakat ini. Terima kasih kami sampaikan kepada pihak manajemen dan seluruh staf SMK Negeri 4 Semarang yang telah memberikan izin dan dukungan penuh dalam penyelenggaraan pelatihan desain UI/UX ini, serta menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk kegiatan pembelajaran. Ucapan terima kasih juga kami tujukan kepada seluruh siswa yang telah berpartisipasi dengan antusias dan menunjukkan komitmen tinggi selama program berlangsung.

Kami juga mengucapkan terima kasih kepada pihak kampus dan institusi pendukung yang telah menyediakan dukungan teknis dan sumber daya untuk memperlancar kegiatan ini. Penghargaan khusus diberikan kepada tim fasilitator dan instruktur yang dengan sabar dan penuh dedikasi membimbing siswa dalam setiap tahap pelatihan. Selain itu, terima kasih kami sampaikan kepada rekan-rekan sejawat yang telah memberikan masukan berharga dalam perencanaan dan evaluasi program ini. Semoga kontribusi dan dukungan dari semua pihak dapat terus mempererat kerja sama dalam pengembangan pendidikan dan pengabdian kepada masyarakat di masa mendatang.

## Referensi

- 4\_Ina109-File Utama Naskah-482-2-10-20220802. (n.d.).
- 9\_inaK.A.+Rahman\_Universitas+Jambi\_artikel+pada+Cakrawala+Jurnal+Pengabdian+Masyarakat+Global. (n.d.).
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Bilousova, L. I., Gryzun, L. E., & Zhytienova, N. V. (2021). Fundamentals of UI/UX design as a component of the pre-service specialist's curriculum. *SHS Web of Conferences*, 104, 02015. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202110402015>
- Chatterjee, A., Prinz, A., Gerdes, M., Martinez, S., Pahari, N., & Meena, Y. K. (2022). ProHealth eCoach: user-centered design and development of an eCoach app to promote healthy lifestyle with personalized activity recommendations. *BMC Health Services Research*, 22(1). <https://doi.org/10.1186/s12913-022-08441-0>
- Ferdi, Z. E., Putra, F., Ajie, H., Safitri, I. A., & Jakarta, U. N. (2021). Designing A User Interface and User Experience from Piring Makanku Application by Using Figma Application for Teens. *International Journal of Information System & Technology Akreditasi*, 5(3), 308–315. <https://www.figma.com/design/>
- Gapsalamov, A., Akhmetshin, E., Falyakhov, I., Vasilev, V., & Sedov, S. (2020). Model of Scientific and Methodological Support for Training of Mentors for Vocational Education System in the Conditions of Digitalization. *E3S Web of Conferences*, 159. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202015909016>
- Harst, L., Wollschlaeger, B., Birnstein, J., Fuchs, T., & Timpel, P. (2021). Evaluation is Key: Providing Appropriate Evaluation Measures for Participatory and User-Centred Design Processes of Healthcare IT. *International Journal of Integrated Care*, 21(2). <https://doi.org/10.5334/ijic.5529>
- Hegy, P. M. (2023). Symbol Preaching in the Digital Age: From Symbol Recognition to Symbol Interpretation in Facebook Ads. *Religions*, 14(2). <https://doi.org/10.3390/rel14020229>
- Homepage, J., Asnal, H., Jamaris, M., & Irawan, Y. (n.d.-a). J-PEMAS STMIK Amik Riau Workshop UI/UX Design dan Prototyping Dengan Figma di SMK Taruna Masmur Pekanbaru.

- Homepage, J., Asnal, H., Jamaris, M., & Irawan, Y. (n.d.-b). J-PEMAS STMIK Amik Riau Workshop UI/UX Design dan Prototyping Dengan Figma di SMK Taruna Masmur Pekanbaru.
- Liu, Y., & Wang, Y. (2023). Empirical Study on the Factors Affecting User Stickiness of Online Visual Art Platform From the Perspective of User Experience. *IEEE Access*, 11, 60763–60776. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2023.3284541>
- Matondang, S. A., Syahlan, S., & Mardiansyah, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Digital Di SMK Swasta 2 Nurhasanah Medan. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 6(1), 103–114. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v6i1.1963>
- Odushegun, L. (2023). Aesthetic semantics: Affect rating of atomic visual web aesthetics for use in affective user experience design. *International Journal of Human Computer Studies*, 171. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2022.102978>
- Riska, M., & Usman, N. (n.d.). Training and Development of Productive Teachers in Improving Work Skills for Vocational High School (SMK) Level Students in Sigli. In *International Journal of Engineering Business and Social Science (Vol. 1, Issue 06)*. <https://ijebss.ph/index.php/ijebss>
- Supriyadi, O., Yuliawati, D., Andriyadi, A., & Bachry, B. (n.d.). PELATIHAN PENGEMBANGAN UI/UX DESAIN PADA PRODUK DIGITAL DI SMA/SMK BANDAR LAMPUNG. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Vol. 2, Issue 8)*. Online. <http://bajangjournal.com/index.php/>